

Spion

Kniffliges Ratespiel

Spielziel

Der Spion muss den Aufenthaltsort der Gruppe herausfinden und dabei möglichst unauffällig bleiben. Die restliche Gruppe muss versuchen den Spion zu finden.

Material:

Jeweils ein Set Ortskärtchen pro Spieler (Aus Datei Spion_Ortskarten), eine Übersichtsliste der Orte und ein Set Spionkarten. Alternativ die Webseite <https://www.spyfall.app/>

Spielablauf

Der Spielleiter sucht einen Ort für die Runde heraus, nimmt von diesem Ort für alle bis auf einen Spieler die Ortskarten, fügt eine Spionkarte hinzu und mischt die Karten gut durch. Danach verteilt er sie an alle Spieler. Jeder Spieler weiß nun, wo sich die Gruppe befindet, außer dem Spion.

Das Spiel beginnt und der Startspieler stellt einem anderen Spieler eine Frage. Dieser antwortet nun möglichst so, dass der Fragende über seine Ortskenntnisse überzeugt wird, jedoch nicht so offensichtlich, dass der Spion den Ort herausfindet. Danach ist der befragte Spieler dran einen weiteren Spieler zu befragen. Wird der Spion befragt, so muss er möglichst unverdächtig antworten und dann normal weiterspielen.

Beispiel

Der Ort ist Polarstation. Spieler 1 fragt Spieler 2: „Wie gefällt es Dir hier?“ worauf Spieler 2 antwortet: „Mir gefällt es ganz gut, aber es ist ziemlich kalt.“

Wenn ein Spieler überzeugt ist, er wüsste wer der Spion ist, ruft er „Stopp!“ und äußert seinen Verdacht. Danach diskutieren alle Spieler und stimmen dann ab. Sollte die absolute Mehrheit den Verdacht bestätigen, so wird der angeklagte Spieler enttarnt und muss zeigen, ob er Spion ist oder nicht. Hat die Gruppe den Spion enttarnt, gewinnt sie. Ansonsten hat sofort der Spion gewonnen. Falls keine absolute Mehrheit zustande kommt, geht das Spiel normal weiter.

Falls der Spion sich sicher ist, an welchem Ort sich die Gruppe aufhält, verrät er, dass er der Spion ist und spricht dann seinen Verdacht aus. Liegt er richtig gewinnt er, ansonsten hat die Gruppe gewonnen.

Läuft die vorher ausgemachte Zeit (bei unter 10 Spielern ca. 8min) ab, so geht es in die Abstimmungsphase über. Jeder Spieler zeigt auf den Spieler, von dem er denkt, dass er der Spion ist. Der Spieler mit den meisten Stimmen wird aufgedeckt. Ist es der Spion, so gewinnt die Gruppe. Andernfalls gewinnt der Spion.

